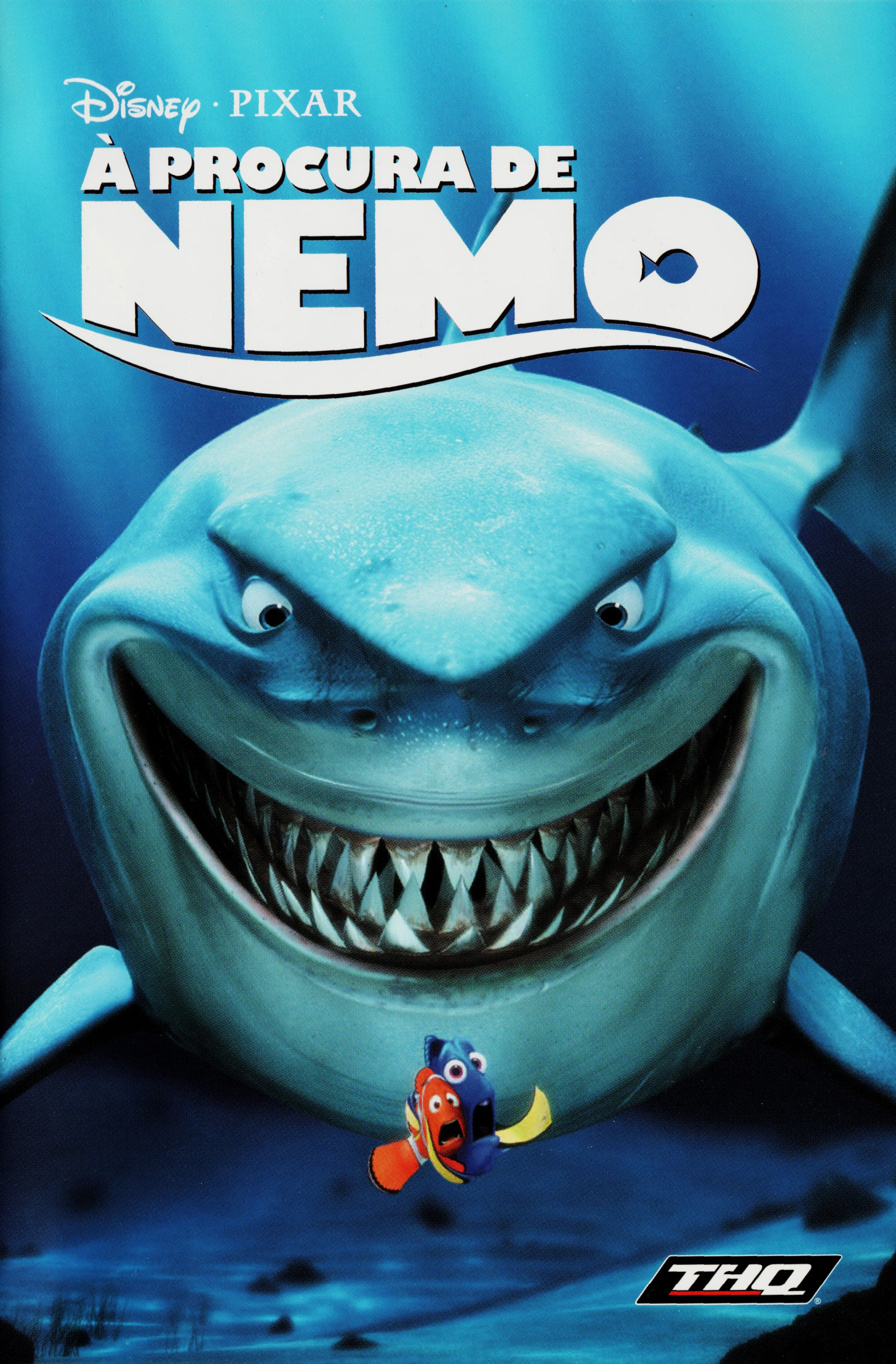
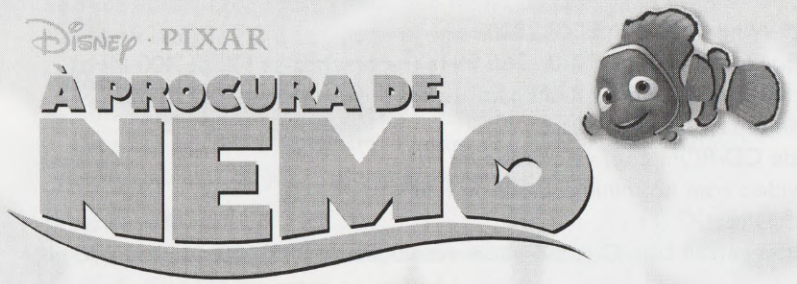

Disney · PIXAR
À PROCURA DE
NEMO
THQ

TABELA DE CONTEÚDOS



Requisitos do Sistema 2
Como Instalar Procurando Nemo da Disney/Pixar 2
Como Desinstalar Procurando Nemo da Disney/Pixar 3
Introdução 3
Controles 4
Menus do Jogo 5
A Tela do Jogo (O que os botões fazem?) 6
Mini-Jogos e Quebra-Cabeças 7
A História de Marlín 7
A História de Nemo 8
Marlín e Nemo se reencontram (mas ainda não estão a salvo) .. 10
Personagens 11
Itens do Inventário 14
Créditos 15
Certificado de Garantia 17
Assistência Técnica 17

REQUISITOS DO SISTEMA

PC

- Microsoft® Windows® 98/ME/XP/2000
- Processador Intel® Pentium® II de 266 MHz (recomenda-se PIII de 400 MHz)
- 64 MB de RAM (128 MB de RAM para usuários de Windows® XP/2000)
- 160 MB de espaço livre em disco
- Unidade de CD-ROM com velocidade 8x
- Placa de vídeo com no mínimo 8 MB de RAM
- Microsoft® DirectX® 8.1
- Monitor compatível com DirectX®, com resolução de 800x600 no modo 16-bit de cores
- Placa de som de 16 bits compatível com Sound Blaster
- Mouse compatível com o sistema Microsoft®

MAC

- Mac OS X versão 10.2 ou mais recente
- iMac, iBook, PowerBook, Power Macintosh G3 ou G4, de 266 MHz ou superior
- 128 MB de RAM
- 160 MB de espaço livre em disco
- Unidade de CD-ROM com velocidade 8x
- 8 MB de VRAM
- Monitor de milhares ou milhões de cores
- QuickTime

COMO INSTALAR
PROCURANDO NEMO, DA DISNEY/PIXAR

Windows

1. Insira o disco de *Procurando Nemo, da Disney/Pixar* em sua unidade de CD-ROM.
2. Se a Auto-Reprodução estiver ativada, surgirá uma tela perguntando se você deseja instalar Procurando Nemo, da Disney/Pixar.
3. Clique em SIM e siga as instruções na tela.

Se a Auto-Reprodução não estiver ativada, clique em **Iniciar** e em seguida selecione **Executar** no menu de Iniciar do Windows. Digite **d:\setup** ("d" se refere a sua unidade de CD-ROM. Se sua unidade não for a "d", digite a letra correspondente.). Siga as instruções que aparecerem em sua tela.

Macintosh

1. Insira o disco de *Procurando Nemo, da Disney/Pixar* em sua unidade de CD-ROM.
2. Na janela que surgir, clique duas vezes no ícone Instalar Procurando Nemo.
3. Siga as instruções na tela.

COMO DESINSTALAR
PROCURANDO NEMO, DA DISNEY/PIXAR

Se você quiser desinstalar *Procurando Nemo, da Disney/Pixar* siga as instruções abaixo de acordo com seu sistema operacional:

Windows

1. Abra o menu INICIAR e localize o item *Procurando Nemo*.
2. Uma das opções se chamará "Desinstalar Procurando Nemo".
3. Selecione esta opção e siga as instruções na tela.

Macintosh

1. Encontre a pasta *Procurando Nemo* em seu disco rígido (para os usuários de OS X, ela costuma estar na pasta Aplicativos).
2. Arraste a pasta *Procurando Nemo* para a lixeira.

INTRODUÇÃO

Nemo é um peixe-palhaço que está em seu primeiro dia na escola quando um mergulhador o captura. Marlín, seu pai, segue desesperadamente o barco do mergulhador, mas não consegue acompanhá-lo. Ele topa com um peixe de memória curta chamado Dory que decide ajudá-lo a buscar o seu filho.

Nesta aventura, você tem de ajudar Nemo e Marlín a resolver quebra-cabeças e vencer jogos em estilo arcade para se reencontrarem. O jogo segue dois roteiros paralelos ao mesmo tempo. Você pode alternar entre os dois roteiros a qualquer momento, até Marlín e Nemo se reencontrarem.

Marlín e Dory iniciam uma jornada heróica, enfrentando os perigos do oceano para encontrar Nemo enquanto a história de Nemo transcorre num aquário no consultório de um dentista. Nemo precisa escapar, ou se tornará o próximo presente de aniversário da sobrinha do dentista, Darla.

Conforme a aventura avança, você vai sendo desafiado por uma variedade de quebra-cabeças, atividades e mini-jogos em estilo arcade. Somente sua coragem e persistência ajudarão Marlín e Nemo a triunfar nesta clássica história aquática.

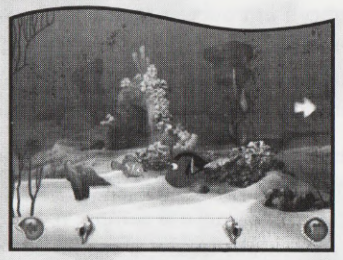
CONTROLES

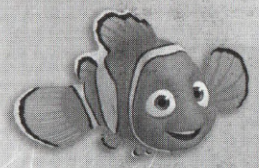
Mouse
Para fazer o cursor se mover e também controlar os movimentos do personagem em alguns dos mini-jogos, movimente o mouse. (Como ao nadar na corrente com Marlín e Dory ou ao selecionar um ponto para onde ir quando o peixe-sapo está caçando Marlín).

Botão do Mouse
Pressione o botão do mouse para selecionar um item ou iniciar uma ação. Quando o cursor estiver sobre alguma coisa que possa ser selecionada, ele ficará ativo (amarelo). Se o jogador pressionar o botão do mouse quando o cursor estiver ativo, iniciará um diálogo, acionará uma animação divertida ou recolherá itens. O jogador pode usar o botão do mouse para falar com outros peixes (posicione o cursor sobre o peixe e então pressione o botão). O jogador também pode usar o botão do mouse para provocar acontecimentos divertidos no ambiente. Por exemplo, se ele posicionar o cursor sobre uma área estranha na areia, de onde parecem surgir bolhas, e apertar o botão, a areia assumirá formas surpreendentes.

Dica: use este comando para descobrir divertimentos secretos!

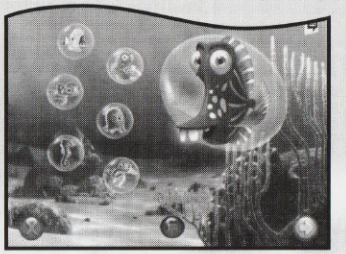
Pressione o botão quando o cursor se tornar uma grande seta amarela para fazer com que o peixe do jogador se mova de uma área para outra ou passe a uma nova tela.





MENUS DO JOGO

Tela de Entrada

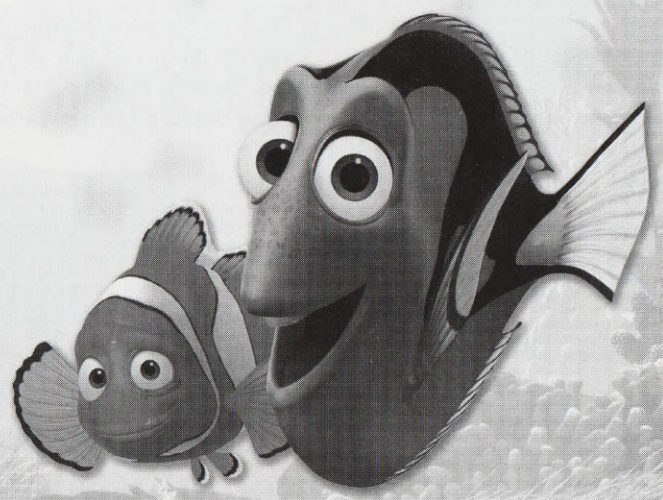


Quando o jogo terminar de carregar-se, você verá a tela de entrada. Cada um dos personagens desta tela representa um jogo diferente que pode ser salvo.

Para começar, basta clicar em seu personagem favorito e então clicar na seta. Seu jogo será salvo com a figura do personagem em que você clicou. Posteriormente, você pode começar um novo jogo clicando num novo personagem, ou excluir um jogo salvo clicando na lixeira.

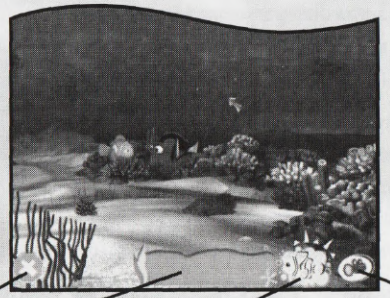
Para sair deste menu e retornar à área de trabalho, selecione o botão vermelho SAIR no canto inferior esquerdo da tela. Se o jogador clicar neste botão, surgirá uma caixa de diálogo com Marlín e Dory na tela. Dory está acenando que SIM, se você selecioná-la, sairá do jogo. Marlín está acenando que NÃO, se você selecioná-lo, verá a caixa desaparecer e retornará à tela de entrada.

Menu de Replays
Depois que você concluir qualquer mini-jogo ou quebra-cabeça, ele ficará disponível para seleção no Menu de Replays. Você pode voltar e jogá-lo quantas vezes quiser, melhorando a cada tentativa!



A TELA DO JOGO

O que os botões fazem?



Sair
Se você selecionar o botão vermelho no canto inferior esquerdo da tela do jogo, o jogo atual será paralisado. Uma caixa de diálogo aparecerá na tela, com Dory e Marlín. Selecione Dory (o peixe azul que faz "sim" com a cabeça) para voltar à tela de entrada. Escolha Marlín, o peixe-palhaço à direita, para voltar ao jogo e à aventura!

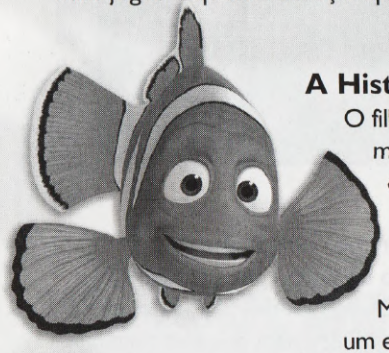
Mudar de História
Você pode alternar entre as histórias de Marlín e Nemo a qualquer momento. Selecionando o botão amarelo no canto inferior direito da Tela do Jogo, você alternará entre Marlín (com Dory) e Nemo. Quando Marlín e Nemo se reencontrarem, você não precisará mais desse botão, e ele desaparecerá da tela do jogo.

Inventário
Para selecionar um item, ilumine-o com o cursor e clique nele com o botão do mouse. Se o item puder ser usado mais tarde, Nemo ou Marlín o recolherá, e ele passará a figurar em seu inventário. Para usar qualquer item de seu inventário, clique nele e mova o cursor até o personagem ou objeto em que você deseja usá-lo, e clique novamente.

Menu de Replays: Filmes e Jogos
Você pode assistir a qualquer filme que já tenha visto. Selecione este botão para ver o Menu de Replays.

MINI-JOGOS E QUEBRA-CABEÇAS

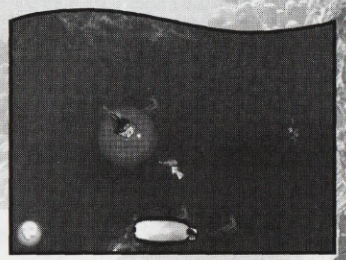
Há duas histórias contadas separadamente em *Procurando Nemo da Disney/Pixar*. Ambas se unem num único desfecho ao fim do jogo. Esta seção descreve os mini-jogos e quebra-cabeças que cada personagem encontrará em suas aventuras.



A História de Marlín

O filho de Marlín, Nemo, foi capturado por um mergulhador. Enquanto segue desesperadamente o barco que levou Nemo, Marlín topa com um peixe azul de nome Dory, que decide ajudá-lo a encontrar seu filho. O oceano é um lugar repleto de perigos de todos os tipos: como Bruce, o tubarão, que faz um convite a Marlín e Dory que eles não podem recusar: ir com ele a um encontro de Peixólatras Anônimos num submarino afundado. No submarino, Marlín reconhece a máscara do mergulhador que vira cair do barco. Só que há um problema: outro tubarão está no caminho, e Marlín não consegue chegar até a máscara! Anchor, o tubarão, sairá da frente logo que reencontrar Blenny, seu amigo peixe. Encontre Blenny, o colega de Anchor, no balcão: ele é um peixinho verde com olhos grandes. Mas atenção que você verá outras coisas parecidas com ele: você saberia dizer qual é Blenny realmente? Use o mouse para clicar nos diferentes objetos e ver se você o encontra!

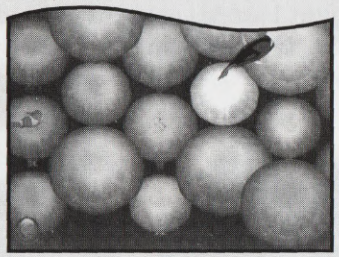
A Fuga do Submarino
Bruce teve um acesso de gula e está perseguindo Marlín e Dory! Agora você precisa ajudá-los a descobrir a direção correta a seguir para escaparem! Tome cuidado! Escolher a direção errada os levará de volta à primeira sala.



Desviando do Peixe-sapo
A máscara caiu num abismo negro! Traga o peixe-sapo para perto de Dory para que ela consiga ler com sua luz, mas tome cuidado para não deixá-lo chegar muito perto, ou ele expulsará Marlín e Dory.

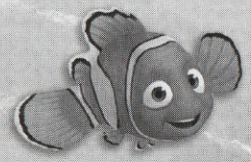
Salte sobre as Águas-Vivas

Uma grande floresta de águas-vivas interpõe-se entre Marlín e seu filho. É um jogo de "siga o líder". Veja se você consegue ajudar Marlín e Dory a encontrar o caminho seguro pela floresta de águas-vivas! Use o mouse para clicar nos sinos das águas-vivas e seguir o caminho correto.



Nade com a corrente até Sydney

Marlín e Dory estão nadando com a Corrente Leste Australiana (C.L.A.), em direção ao porto de Sydney. Guie Marlín e Dory para que eles recolham todas as bandeiras que indicam o caminho para Sydney, mas cuidado para que não trombem nos outros viajantes! E não chegue muito perto da beirada, ou você será expelido da corrente!



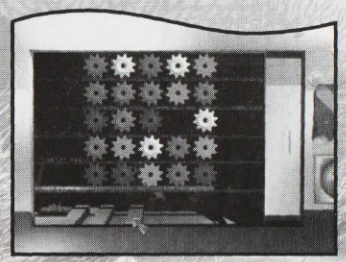
A história de Nemo

Nemo se descobre num lugar novo e estranho: um aquário no consultório de um dentista! Ele encontra o líder da Turma do Aquário, Gill, que o envia numa aventura em que ele conhecerá todos os peixes do lugar.

Depois de encontrar e ajudar todos os peixes do aquário, conquistando sua confiança (e seus amuletos de amizade), Nemo é iniciado na tribo. Como membro da Turma do Aquário, ele fica sabendo do plano secreto de fuga. Nemo precisa tornar-se um nadador ágil e veloz para conseguir entrar e sair ileso do filtro. Em seguida, ele deve recolher cinco seixos, que usará para emperrar o filtro. Uma vez feito isso, será só uma questão de tempo até que o aquário fique sujo e o dentista tenha de tirar dele os peixes, dando-lhes a oportunidade de escapar!

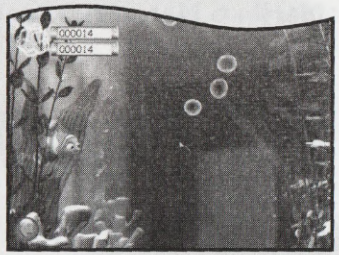
Conserte o Mergulhador

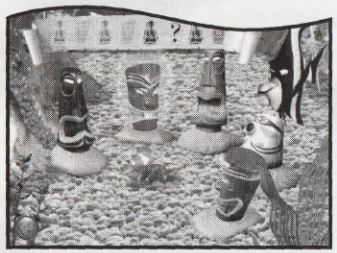
Jacques tem em seu chaveiro uma ferramenta que estava usando para consertar o mergulhador, mas o chaveiro ficou preso. Nemo precisa alinhar todas as engrenagens de uma mesma cor em fileiras horizontais. Logo que todas as engrenagens estiverem alinhadas, o mergulhador voltará a se mover e o chaveiro de Jacques se soltará!



Apanhe as Bolhas

Apanhe as bolhas clicando nelas com o cursor. Quanto mais bolhas você apanhar, mais alta será sua pontuação. A bolha mais importante é a última na escala. Trata-se da cobiçada Bolha Dourada: a que Bubbles deseja mais que nenhuma outra! Entretanto, se você deixar uma única bolha chegar ao alto da tela, tudo estará acabado e as bolhas estourarão!





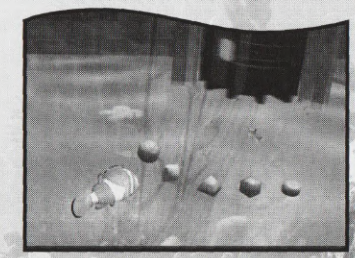
A Seqüência de estátuas

Nemo precisa tornar-se um nadador ágil e veloz para conseguir entrar no filtro e levar adiante o plano de Gill para libertar seus amigos do aquário! Ele é desafiado a nadar na ordem certa em meio a uma seqüência de cabeças de estátuas. Além de técnicas de natação, isso exige certa reflexão, pois uma ou mais das estátuas da seqüência mostrada por Gill estarão faltando. Ajude Nemo a descobrir a ordem, preenchendo a lacuna com a estátua correta. Então clique nas estátuas na ordem certa e Nemo nadará entre elas, tornando-se um nadador cada vez melhor conforme progredir.

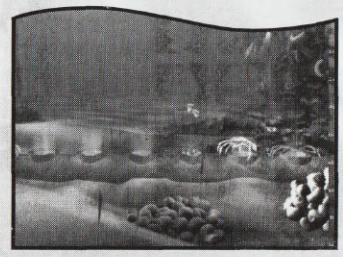
O Filtro

O plano de Gill para libertar os peixes do aquário exige que Nemo emperre o filtro com seixos. Logo que o filtro parar, o aquário ficará sujo e seu plano será posto em prática! Nemo tem cinco seixos de formatos diferentes. Conforme o ventilador gira, ele pode ver onde cada seixo se encaixa.

Basta clicar no seixo quando sua forma aparecer, e Nemo o encaixará na fenda. Calcule bem o tempo, ou o seixo errará a fenda.



Marlín e Nemo se reencontram (mas ainda não estão a salvo)

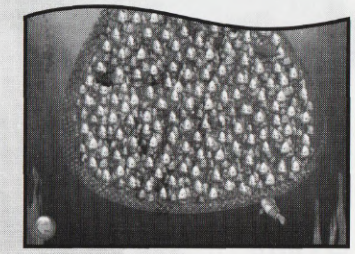


A Seqüência de Caranguejos

Nemo escapou do aquário e desceu pelo cano de esgoto, mas agora não consegue sair! Há três caranguejos mal-humorados sentados sobre o cano, à espera de que algo delicioso saia dele.

De quando em quando, água e entulho sairão pelos orifícios do cano, formando uma seqüência musical. Clique nos orifícios para repetir a seqüência, e a água sairá por um buraco adicional, expulsando um dos caranguejos. Complete as três seqüências e o cano ficará livre de caranguejos. Nemo então estará a caminho de se encontrar com Marlín.

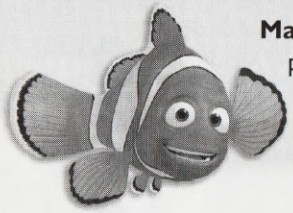
Vire os Peixes



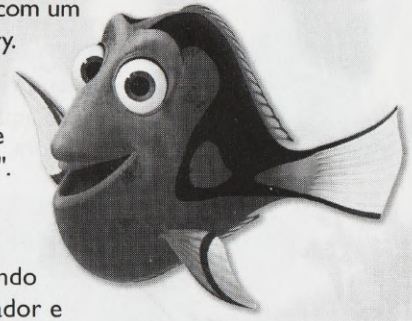
Marlín e Nemo escolheram um mau lugar para se encontrarem, principalmente para Dory! Eles estão no campo de pesca, e antes mesmo que consigam se cumprimentar, Dory é apanhada numa rede de pesca, junto com um monte de garoupas!

Nemo tem um plano: ele sabe o que fazer e Marlín já aprendeu a confiar em seu filho. Eles resolvem fazer com que todos os peixes nadem para baixo dentro da rede. Se você conseguir que um número suficiente dos peixes nade para baixo, os outros os seguirão e trarão abaixo a rede inteira, libertando todo mundo!

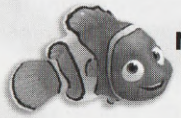
Os peixes de uma mesma cor nadam juntos. Se você conseguir que todos os peixes de cada cor nadem para baixo, o grupo desta cor continuará nesta direção. Se você não conseguir virar todos para baixo, eles acabarão ficando confusos e voltarão com o resto do grupo.



Marlin – Marlín é o pai de Nemo. Ele é apenas um pequeno peixe-palhaço, mas nadará o oceano inteiro para encontrar o seu filho.



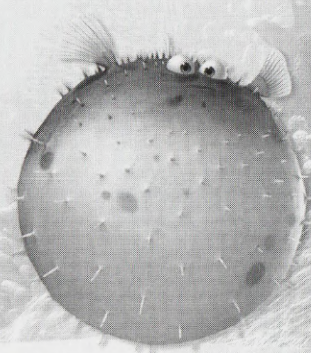
Dory – Marlín topa com um peixe azul chamado Dory. Ela é um tanto esquecida, mas isso não a impede de fazer amizade com Marlín e ajudá-lo em sua tentativa de resgatar "Harpo".



Nemo – Nemo estava numa excursão para o penhasco quando foi capturado por um mergulhador e levado para um aquário. Agora ele tem pouco tempo para escapar, ou acabará como presente de aniversário de uma garotinha chamada Darla.

Gill - Gill é o líder do grupo de peixes conhecido como a Turma do Aquário. Ele confia a Nemo as tarefas que este terá de cumprir para provar seu valor e, em seguida, libertar a todos.

Deb – Deb passa o tempo todo falando com sua "irmã" Flo, que é na verdade seu reflexo no vidro.

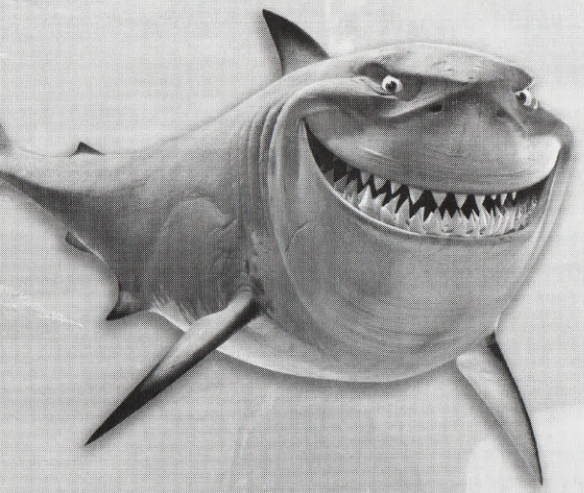


Bolota – Bolota é um amistoso peixe-balão do aquário.

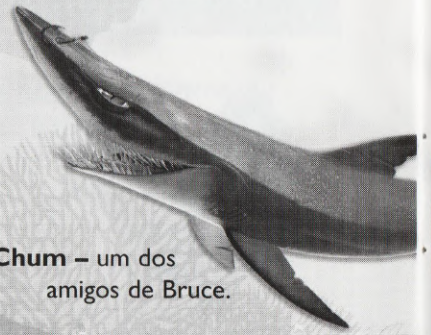
Gurgle – Gurgle é um peixe do aquário que tem pavor de germes, principalmente germes oceânicos!

Peach – Peach é a maternal estrela-do-mar que vive pendurada à parede do aquário, olhando para o lado de fora.

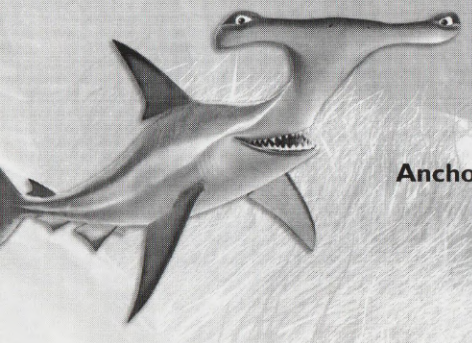
Bubbles – Bubbles é um tang amarelo que adora bolhas!



Bruce – Bruce é um grande tubarão branco que jurou parar de comer peixes. Mas ele fica um pouco irascível quando encontra Marlín e Dory.



Chum – um dos amigos de Bruce.



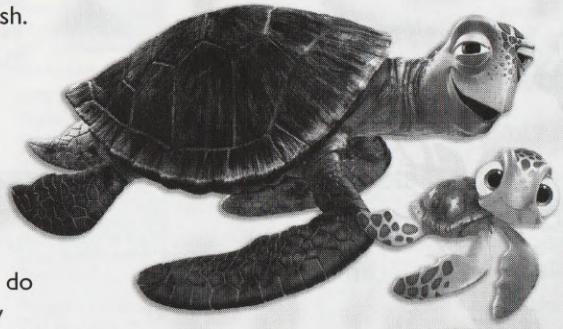
Anchor – o tubarão-martelo amigo de Bruce.

Jacques – um camarão zelador, responsável por manter o aquário em condições impecáveis.

Blenny – o peixe amiguinho de Anchor, que vive desaparecendo!

Crush – uma tartaruga marinha que conhece muito bem o oceano.

Squirt – o filhinho de Crush.



Peixe-sapo – o peixe-sapo é um peixe das profundezas marítimas, com um chamariz brilhante na cabeça. Ele fica faminto por viver sozinho no fundo do mar, por isso Marlín e Dory acabarão parecendo "comida", a menos que se movam rapidamente. Marlín pode ajudar Dory a ler a máscara do mergulhador, mantendo a luz do peixe-sapo próxima a ela.

Peixes-lua – uma escola de peixes que forma imagens para animar os peixes entristecidos.

Darla – a sobrinha do dentista. A menos que Nemo consiga escapar do aquário, ele acabará como presente de aniversário de Darla!

Caranguejos – estes caranguejos vivem num bairro barra-pesada. O lugar seria mais seguro sem eles.

Garoupas – Dory é apanhada com um cardume desses peixes, e Nemo e Marlín precisam ajudar a libertar todos.

ITENS DO INVENTÁRIO

Estes itens aparecem durante o jogo na margem inferior da tela. Lembre-se de recolhê-los sempre que os vir.

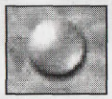
- **Endereço –** o endereço na máscara é uma pista de onde Marlín e Dory poderão encontrar Nemo.

- **Colega –** Blenny é o coleguinha de Anchor.

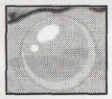
- **Amuletos –** Nemo ganha amuletos de amizade dos membros da Turma do Aquário quando os conhece.

- **Bastão de Amizade –** o bastão da amizade serve para guardar os amuletos ganhos da Turma do Aquário.

- **Palma –** essa bela folha é importante para alguém.



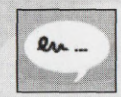
- **Pérola –** a pérola de Deb, que ela acha que sumiu!



- **Bolha Dourada –** Bubbles adora bolhas, especialmente a Bolha Dourada.

- **Chaves –** as chaves podem ser usadas para abrir coisas trancadas.

- **Sacola de seixos –** os seixos podem ser usados para emperrar as coisas.



- **Mensagem –** leve esta mensagem para alguém no aquário.

- **Data do calendário –** Nemo descobre quantos dias faltam para que Darla chegue.

CRÉDITOS

KNOWWONDER
Um estúdio da Amaze Entertainment

Produtor Executivo
Lindsay Gupton

Produtor
Phil DeLuca

Designer-chefe
Kelle Vozka

Diretor de Arte
Peter King

Chefe de Arte
Andrew Brinkworth

Programador Sênior
Janet Weddle

Programador-chefe
Daniel Berke

Programadores
Scott Miller
Frank van der Salm

Modelagem & Animação de Personagens
Nathan Hocken
Lynne Startup
InLight Studio

Modelagem & Animação de Ambientes
John Buffler
Jamie Burton

Artista da Interface
Moksha Marquardt

Artista Conceptual
Moksha Marquardt
Bill Sears

Artistas Adicionais
Keith Himebaugh
Royden Lepp
Bill Meyers
Tony Ravo
Bill Sears
Jason Southwick
Jeff Willis

Suporte Artístico Adicional da InLight Entertainment
Brian Brotherston
Cliff Garbut
Connie McCann
Markus Tessmann

Compositor e Chefe de Áudio
Mark Yeend

Compositor
Noel Gabriel

Efeitos Sonoros
Ian Rodia

Efeitos Sonoros Adicionais
Drew Cady

Roteiristas
Susan O'Connor
Michael Humes
Kelle Vozka

Gerente de Testes
Cheryl Penick

Testadores de Software
Bill Schneider
Elizabeth Cummins

Desenvolvimento de Ferramentas & Engine
Daniel Berke
Doug Brettin
Andrew Campbell
Scott Graessle
Marshall Kunze
Jeff Lafitte
Scott Laing

IMS LIPGen Facial Animation Application Interactive Multimedia Solutions, Inc.
Donovan Moxey, Ph.D.

AMAZE ENTERTAINMENT

Administração Executiva
Dan Elenbaas
David Mann

Diretor de Criação
Phil Trumbo

Diretora de Design
Kris Summers

Diretor de Serviços de Desenvolvimento
Jack Brummet

Diretor de Operações e Finanças
Mike Dean

Diretor de Marketing
Curtis Asplund

Diretor Executivo de Estúdio da KnowWonder
Lindsay Gupton

Diretor Executivo de Estúdio da Adrenium Games
Stephen Clarke-Willson, PhD.

Diretor Executivo de Estúdio da Griptonite Games
Steve Ettinger

Diretor de Estúdio da The Fizz Factor
Rodney Gibbs

Diretor Executivo de Estúdio da Black Ship Games
Scott K. Tsumura

Agradecimentos especiais a:
Brian Elston
Todd Gilbertsen
Liz Lehmans
Patrick Murphy
Jon Olson
Mike Platteter
Steve Reddoch
Dave Timoney
James Walley

InLight Entertainment
David Sandor
Devin Young

Amaze Entertainment Operations
Kevin Burdick
Susan DeMerit
Christian Kimball
Stephanie Hjertager
Mia Robinson
Paul Stokes

THQ Inc.

Vice-presidente Executivo da Worldwide Studios
Jack Sorensen

Vice-presidente - Desenvolvimento de Produtos
Philip Holt

Produtor
Karlo Kilayko

Produtor Executivo
Duncan Kershaw

Apoio de Produção
Stephen Jarret
Emerson Escobar

Testador-chefe da Garantia de Qualidade
Mark Wagman

Testadores da Garantia de Qualidade
Justin Anderson
Daniel Bang
Shay Morgan Brook
Brian Cairns
Christopher P. Lee
Jesse Miller
Greg Schwartz
Warren Wong

Técnico da Garantia de Qualidade
Mario Waibel

Administrador do banco de dados de Garantia de Qualidade
Jason Roberts

Gerente da Garantia de Qualidade
Monica Vallejo

Diretor da Garantia de Qualidade
Jeremy S. Barnes

Vice-presidente Sênior da Worldwide Marketing
Peter Dille

CRÉDITOS

Gerente de Marketing do Grupo
Alison Quirion

Gerente Sênior de Produtos
Trent Hershenson

Gerente Associado de Produtos
David Kim

Diretor de Serviços de Criação
Howard Liebeskind

Gerente Sênior de Serviços de Criação
Kathy Helgason

Gerente de Serviços de Criação
Kirk Somdal

Diretor de Relações com a Mídia
Liz Pieri

Gerente Sênior de Relações com a Mídia
Jennifer Campana

Gerente de Relações com a Mídia
Kathy Mendoza

Web Designers
Gordon Madison
Ricardo Fischer

Programador de Web
Jack Suzuki

Manual de Instrução
Alan Barasch

Diretor de Desenvolvimento de Negócios
Dan Kelly

Embalagem e Design do Manual
Price Design Team

THQ INTERNATIONAL

Presidente Administrativo da Corporação
Michael Pattison

Gerente da Corporação
Jennifer Wyatt

Gerente Associado da Corporação
Darren Williams

Diretora de Localização
Susanne Dieck

Localização
Bernd Kurtz

Agradecimentos especiais :
Leslie Brown
Julian Brummitt
Brandy A. Carrillo
Brian Farrell
Germaine Gioia
Joel Goodsell
Lyle Hall
Dave Hoffman
Christian Kenney
Colleen Kershaw
Alison Locke
Stacey Mendoza
Lupe Ocaranza
Paul Rivas
Natalie Roberts
Terri Schiek
Lisa White
Heidi Wolfson

PIXAR

Diretor
Andrew Stanton

Co-diretor
Lee Unkrich

Produtor
Graham Walters

Designer de Produção
Ralph Eggleston

Diretora de Fotografia
Sharon Calahan

Diretor de Arte
Ricky Vega Nierva

Diretora de Marketing
Mary Conlin

Gerente de Recursos de Criação
Michele Spane

Coordenadoras de Recursos de Criação
Anne Barson
Shannon Brown

Gerente de Projetos de Recursos de Criação
Leeann Alameda

Artista de Recursos de Criação
Ben Butcher

Diretor Técnico Chefe
Clay Welch

Gerente de Roteiro/História
Blake Tucker

Coordenador do Departamento de Arte
Bert Berry

Agradecimentos especiais a:
Paul Cichocki
Keith Kolder
Jeff Raymond

DISNEY INTERACTIVE

Produtor Sênior
Lorri Broda

Artista Principal
Yukako Inoue

Diretor de Marketing
Bob Picunko

Gerente de Marketing
Nichol Bradford

Gerente de Sinergia & Promoções
Deborah Lawson

Agradecimentos especiais a:
Sanae Barber
John Blas
Ryan Fons
Michelle Goldman
Tom Kier
Susan Lambert
Eitan Levine
Sasha Lord
Georgia O'Conner
Jack Pan
Jeff Powers
John Rito
Claudia Ross
Fred Tio
Dave Wong
Carole Degoulet
Térence Mosca-Toba
Catherine Duperron
Disney Interactive Brasil
Sincromusic Música Digital

Vozes dos Personagens Disney
Randy Coppinger
Ben Hoppe
Renee Johnson
Ned Lott
Bryan Monroe
Susan Ryan

Com os talentos vocais de:
Maíra Góes
Gustavo Pereira
Julio Chaves
Guilherme Briggs
Claudio Galvan
Duda Ribeiro
Sergio Stern
Hélio Ribeiro
Henrique Ogalla
Fernanda Fernandes
Carla Pompílio
Hamilton Ricardo
Felipe Grinan
Maurício Berger
Guiga Lopes
Carlinhos Silveira
Wanderson da Palma

Serviços de Gravação Prestados pela Skylark Sound Studios

PROCURANDO NEMO É UMA APRESENTAÇÃO FEITA PELA WALT DISNEY PICTURES DE UM FILME DA PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM.
© 2003 Disney/Pixar.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você – o utilizador final – e a ECOFILMES S.A. – adiante designada ECOFILMES.

OUTORGAMENTO DE LICENÇA

Este contrato de licença ECOFILMES – Licença – permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença – Software – em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.
O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária – isto é, RAM – ou instalado na memória permanente – v.g. disco duro, CD-ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento – do computador.

O PRODUTO É VENDIDO "TAL QUAL"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

INEXISTÊNCIA DE RESPONSABILIDADE POR DANOS INDIRECTOS

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos – incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias – que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.
Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

GARANTIA

A presente **garantia estende-se por um período de 3 meses**, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos.
Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol, e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1° - Tiver expirado o seu prazo de validade;
2° - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

INDEMNIZAÇÃO AO UTILIZADOR

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga:

256 836 273

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h –
Todos os dias úteis

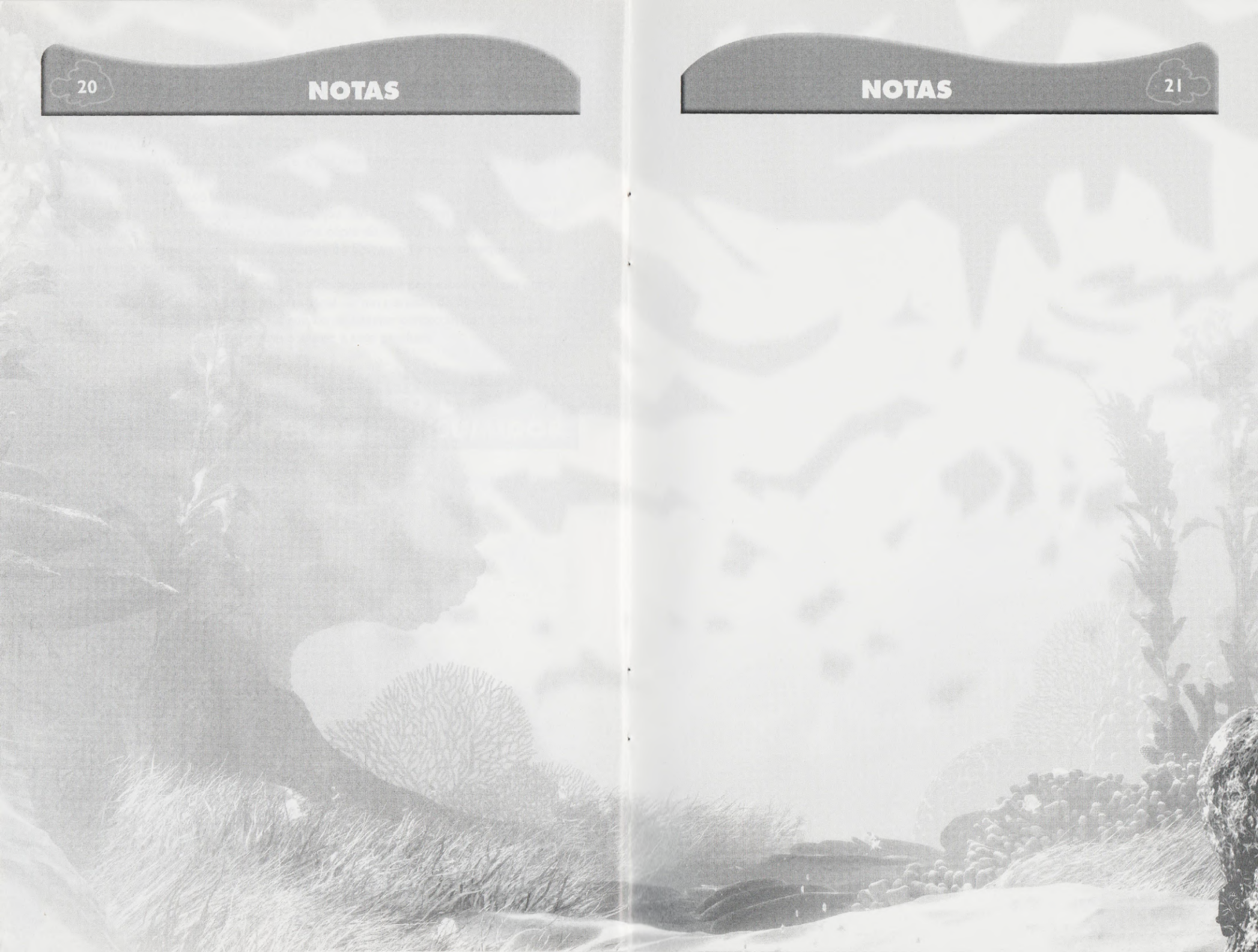
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200**

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às18:30h –
Todos os dias úteis

Número Único Nacional, 0,11 € por minuto

NOTAS



THQ (UK) Limited, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH

Disney/Pixar Finding Nemo. © 2003 Disney/Pixar. All rights reserved. Licensed by THQ Inc. Certain technology © 2001- 2003 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment/Fizz Factor logo are trademarks or registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. FINDING NEMO IS A WALT DISNEY PICTURES PRESENTATION OF A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM.